

台南應用科技大學漫畫學系 | 110學年 模組課程地圖

★ 黑色為必修
★ 藍色為選修

	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下	
院核心	創新趨勢	設計心理學		設計史					漫畫能力培養
漫畫創作組	數位影像處理 素描(一) 漫畫基礎技法(一) 鋼筆技法	藝用解剖學 數位圖文編輯 素描(二) 漫畫基礎技法(二) 漫畫角色設計 短篇漫畫劇情設計	動漫插畫設計 繪畫表現技法 漫畫創作(一) 漫畫專業繪圖與條漫繪製 故事與劇情寫作	漫畫創作(二) 漫畫背景繪製	繪師著色技法 台灣文化取材創作 專題製作企畫(一) 漫畫產業與編輯 動態漫畫與影像編輯	插畫繪本製作 專題製作企畫(二) 插畫理論與實務 日本漫畫史 動漫作品賞析	畢業製作(一)	畢業製作(二) 漫畫展覽與當代藝術	
遊戲美術設計組		動畫插畫設計	進階動漫插畫設計	遊戲美術設計 虛擬網紅實務	進階遊戲美術設計	2D角色動畫製作	手繪動畫	短片製作	
原型公仔設計組	原型公仔設計	3D電腦建模	3D數位雕塑	進階3D數位雕塑	形塑翻模與塗裝	角色扮演造型及道具製作	角色衍生商品設計		
共同選修	創作哲學		海外見學 設計素描	文本導讀 企業IP經營 攝影	海外參訪 大師講座		職場實習 校外實習(一) 作品集設計與製作	校外實習(二) 跨域自主學習 智慧財產權 動畫推廣服務學習	

未來職涯進路

漫畫家

漫畫家 / 漫畫繪製人員
動漫 / 遊戲編劇人員
出版企劃人員
作家及有關撰稿人員
發行企劃人員
數位敘事編導
漫畫編輯
漫畫研究人員

遊戲美術設計師 繪師 / 插畫家

角色原畫設計師
角色 / 場景美術設計師
2D遊戲美術設計
遊戲 2D 動態設計師

插畫設計師
美工 / 美編人員
電腦繪圖人員
視覺設計師
視覺藝術創作人員
概念美術設計人員

原型公仔設計師

模型設計師
公仔設計師
3D角色 / 裝備設計師
3D場景 / 物件設計師
3D美術設計師
3D雕塑師
道具設計師
模型塗裝師